ANIMAIS FANTÁSTICOS & ONDE HABITAM

Newt Scamander

Propriedade de:

Harry Potter

Usado também por Ron Weasley
porque o dele se desmanchou

porque então você não compra outro?

Vá escrever no seu livro
Hermione

Você comprou todas aquelas bombas de bosta
no sábado. Em vez disso podia ter comprado
um livro novo

Bombas de bosta vêm primeiro

Newt Scamander

ANIMAIS FANTÁSTICOS & ONDE HABITAM

(Fantastic Beasts & Where to Find Them)

Edição especial com prefácio de
ALVO DUMBLEDORE

Tradução de
LIA WYLER

Título Original: Fantastic Beasts and Where to Find Them

Traduzido do inglês por Lia Wyler

Esta edição digital foi primeiramente publicada por Pottermore Limited em 2013

Primeira publicação em papel impresso no Brasil em 2001 por Editora Rocco Ltda.

Comic Relief (UK) foi criado in 1985 por um grupo de humoristas britânicos para levantar fundos para projetos destinados a promover justiça social e ajudar a combater a pobreza. O dinheiro das vendas mundiais deste livro ajudará as comunidades extremamente pobres nos países mais pobres do mundo. O dinheiro das vendas dentro do Reino Unido irão para projetos no Reino Unido tambéml. Comic Relief (UK) é uma organização beneficente registrada de número 326568 (Inglaterra & País de Gales) e SC039730 (Escócia).

ISBN 978-1-78110-360-9

www.pottermore.com

www.comicrelief.com

POTTERMORE

de J.K. Rowling

Continue sua diversão com as histórias do Harry Potter pelo pottermore.com, e experimente o mundo de Harry Potter como nunca antes. Você pode explorar, compartilhar e participar nas histórias, mostrar sua própria criatividade e descobrir ainda mais informações da própria autora sobre os personagens, lugares, criaturas e objetos encontrados no mundo que ela criou.

Visite pottermore.com

a _ _ _ _ a n _ _ l a

~~x~~ ~~t~~
g ~~s~~ ~~y~~ ~~d~~ ~~e~~
~~r~~ ~~p~~ j ~~c~~ ~~k~~ ~~b~~

O	X	X
O	O	X
		X

Harry gosta da
~~Murta que Geme~~

Conteúdo

= CHUDLEY CANNONS =

escreva o nome de um time decente no meu livro para variar

Weasley

PREFÁCIO

Senti-me profundamente honrado quando Newt Scamander me pediu para escrever o prefácio da sua edição muito especial de Animais fantásticos & onde habitam. Esta obra-prima de Newt foi escolhida como livro-texto para a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts desde a sua publicação, e é grandemente responsável pelos resultados sempre bons dos nossos alunos nos exames de Trato das Criaturas Mágicas – contudo não é um livro que deva ser lido apenas na escola. Nenhuma casa de bruxa está completa se não possuir um exemplar de Animais fantásticos, muito manuseados por gerações que folhearam suas páginas à procura da melhor maneira de livrar os gramados dos horklumps (toletes), de interpretar os gritos aflitivos do augurey (agoureiro), de curar o mau hábito do seu puffskein (pufoso) de estimação de beber água no vaso sanitário.

Esta edição, porém, tem um objetivo mais elevado do que a instrução da comunidade bruxa. Pela primeira vez na história da nobre casa editora Obscurus, um dos seus títulos será oferecido à venda para trouxas.

O trabalho do Comic Relief para combater uma das piores formas de sofrimento humano é bem conhecido no mundo trouxa, por isso é aos meus irmãos bruxos que eu agora me dirijo. Saibam, então, que não somos os únicos a reconhecer o poder de cura do riso, os trouxas também estão familiarizados com ele e aproveitaram

essa dádiva de forma muito imaginativa, usando-a para angariar fundos com o objetivo de ajudar a salvar e a melhorar vidas – um tipo de mágica a que todos aspiramos. O Comic Relief já levantou 590 milhões de libras esterlinas (115 milhões, dois mil novecentos e sessenta e quatro galeões, doze sicles e 3 nuques).

Agora, o mundo dos bruxos tem o privilégio de ajudar o Comic Relief em sua obra. Você tem em suas mãos uma duplicata do Animais fantásticos que pertence a Harry Potter, completa com as notas informativas que ele e seus amigos fizeram à margem das páginas. Embora Harry Potter parecesse um tanto relutante em permitir que seu livro fosse reeditado na presente forma, nossos amigos do Comic Relief acharam que esses pequenos acréscimos contribuiriam para o 9 tom divertido do livro. O Sr. Newt Scamander, há muito tempo resignado com a pichação de sua obra-prima, concordou.

Esta edição de Animais fantásticos & onde habitam será vendida na Floreio e Borrões, bem como nas livrarias trouxas. Os bruxos que quiserem fazer doações suplementares devem enviá-las através do Banco Gringotes (aos cuidados do duende Gancho).

Só me resta, então, prevenir a quem leu este livro até aqui, sem comprá-lo, que ele carrega um Feitiço contra Ladrão. Gostaria, ainda, de aproveitar a oportunidade para tranquilizar os leitores trouxas que as criaturas engraçadas aqui descritas são fictícias e não podem lhes fazer mal. Aos bruxos, eu digo simplesmente: Draco dormiens nunquam titillandus.

INTRODUÇÃO

SOBRE ESTE LIVRO

Animais fantásticos & *onde habitam* é fruto de muitos anos de viagens e pesquisas. Lanço um olhar ao meu passado e vejo um bruxinho de sete anos de idade que passava horas no quarto, desmembrando toletes, e sinto inveja das viagens que ele faria: da selva mais escura ao deserto mais ensolarado, do pico de montanhas a alagados, aquele garoto sujo de sangue de tolete iria procurar, quando crescesse, os animais descritos nas páginas seguintes. Visitei grutas, tocas e ninhos em cinco continentes, observei os hábitos curiosos dos animais mágicos em centenas de países, testemunhei seus poderes, ganhei sua confiança e, em certa ocasião, espantei-os com minha chaleira de viagem.

A primeira edição de *Animais fantásticos* foi encomendada em 1918 pelo Sr. Augusto Worme da editora Obscurus Books, que teve a gentileza de me perguntar se eu consideraria a possibilidade de escrever para a sua casa editora um compêndio bem fundamentado sobre as criaturas mágicas. À época, eu era um simples funcionário subalterno do Ministério da Magia e aceitei imediatamente a oportunidade, visando, ao mesmo tempo, a aumentar o meu miserável salário de dois sicles por semana e a passar as minhas férias viajando pelo planeta em busca de novas espécies mágicas. O resto o mundo editorial já conhece: *Animais*

fantásticos já está em sua quinquagésima segunda edição.

A presente introdução pretende responder a algumas das perguntas que me chegam com maior frequência pelo correio semanal desde que este livro foi lançado em 1927. A primeira é a que considero mais fundamental – o que é um "animal"?

uma coisa grande e peluda com pernas demais

O QUE É UM ANIMAL?

Há séculos a definição de "animal" tem causado controvérsia. Embora isto surpreenda quem esteja estudando Magizoologia pela primeira vez, o problema talvez fique mais claro se pararmos um instante para considerar três tipos de criaturas mágicas.

Os Lobisomens passam a maior parte do tempo sob a forma humana (seja a de bruxo ou a de trouxa). Uma vez por mês, no entanto, eles se transformam em animais selvagens e quadrúpedes com intenções assassinas e sem consciência humana.

Os hábitos dos centauros não são humanos: eles habitam lugares isolados, recusam roupas e preferem viver longe de bruxos e trouxas, embora tenham inteligência igual a ambos.

Os trasgos revelam uma aparência humanoide, caminham eretos, podem aprender algumas palavras simples, mas são menos inteligentes do que o unicórnio mais obtuso e não possuem poderes mágicos propriamente ditos, exceto sua força prodigiosa e sobrenatural.

Perguntamos então: qual dessas criaturas é um "ser" – ou seja, uma criatura digna de direitos legais e voz no

governo do mundo mágico – e qual é um “animal”?

As primeiras tentativas para decidir que criaturas mágicas deviam ser designadas “animais” é extremamente primitiva.

Burdock Muldoon, chefe do Conselho de Bruxos[1] no século XIV, decretou que todo membro da comunidade mágica que caminhasse sobre duas pernas dali em diante faria jus à condição de “ser”, e os demais permaneceriam “animais”. Imbuído de um espírito fraterno ele convidou todos os “seres” a se reunirem com os bruxos em um encontro de cúpula para discutir as novas leis da magia, e descobriu, para seu intenso desapontamento, que errara nos cálculos. O salão do encontro estava apinhado de duendes que haviam trazido em sua companhia o maior número de criaturas bípedes que encontraram. Conforme nos conta Bathilda Bagshot em *Uma história da magia:*

Mal se conseguia ouvir com a gritaria dos oraqui-oralá, os lamentos dos agoureiros e o canto incessante e agudo dos fiuuns. Enquanto os bruxos e bruxas tentavam consultar os papéis que tinham diante deles, uma variedade de fadinhas e pequenos duendes circulava em volta de suas cabeças, dando risinhos abafados e dizendo coisas ininteligíveis. Uns doze trasgos começaram a quebrar o salão com suas maças, enquanto megeras deslizavam pelo lugar à procura de crianças para comer. O chefe do Conselho se levantou para abrir o encontro, escorregou em um monte de excremento de pocotó e saiu do salão correndo e xingando.

Vemos assim que o fato de possuir duas pernas não era garantia de que uma criatura mágica pudesse ou devesse ter interesse nos assuntos do governo bruxo. Amargurado, Burdock Muldoon renegou qualquer tentativa de integrar os membros não bruxos da comunidade mágica no Conselho de Bruxos.

A sucessora de Muldoon, Madame Elfrida Clagg, tentou redefinir os “seres” na esperança de criar laços mais fortes com outras criaturas mágicas. “Seres”, declarou ela, eram aqueles capazes de falar uma língua

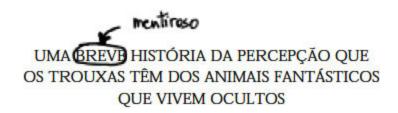
humana. Todos que conseguissem falar inteligivelmente aos membros do Conselho estavam, portanto, convidados a comparecer ao próximo encontro. Mais uma vez, porém, houve problemas. Os trasgos que tinham aprendido com os duendes algumas frases simples começaram a destruir o salão como antes. Os furanzões corriam em torno das pernas das cadeiras dos conselheiros, unhando os tornozelos ao seu alcance. Entrementes, uma grande delegação de fantasmas (que haviam sido barrados sob a liderança de Muldoon, mediante o argumento de que não andavam sobre duas pernas, mas deslizavam) compareceu, mas eles se retiraram desgostosos com o que denominaram mais tarde de “ênfase descarada do Conselho nas necessidades dos vivos em oposição aos desejos dos mortos”. Os centauros, que sob Muldoon haviam sido classificados como “animais” e, agora, sob Madame Clagg, definidos como “seres”, recusaram-se a comparecer ao Conselho em protesto pela exclusão dos sereianos, que não eram capazes de conversar em outra língua exceto serêiaco quando subiam à superfície.

Somente em 1811 foram encontradas definições que a maior parte da comunidade mágica achou aceitáveis. Grogan Stump, o Ministro da Magia recém-nomeado, decretou que um “ser” era “qualquer criatura que possuísse inteligência suficiente para compreender as leis da comunidade mágica e para compartir a responsabilidade na preparação de tais leis”.[2] Na ausência dos duendes os trasgos foram interrogados e o Conselho concluiu que não entendiam nada do que lhes era dito; foram, portanto, classificados como “animais” apesar de andarem sobre duas pernas; os sereianos, pela primeira vez, foram convidados por meio de intérpretes a se tornarem “seres”; fadinhas, elfos e

gnomos, apesar de sua aparência humanoide, foram relegados com firmeza à categoria de “animais”.

Naturalmente, a questão não se encerrou aí. Todos conhecemos os extremistas que fazem campanha pela classificação dos trouxas como “animais”; todos sabemos que os centauros recusaram a condição de “seres” e solicitaram permanecer como “animais”;[3] entrementes, os lobisomens foram transferidos da Divisão de Animais para a de Seres há muitos anos; no momento em que escrevo há um Serviço de Apoio aos Lobisomens na Divisão de Seres, enquanto o Registro de Lobisomens e a Unidade de Captura de Lobisomens permanecem subordinados à Divisão de Animais. Várias criaturas extremamente inteligentes são classificadas como “animais” porque não conseguem superar suas naturezas brutas. As acromântulas e as manticoras são dotadas de linguagem, mas tentarão devorar qualquer humano que se aproxime delas. A esfinge fala somente em charadas e enigmas e se torna violenta quando recebe uma resposta errada.

Sempre que nas páginas seguintes a classificação de um animal continuar incerta, o fato será registrado em seu verbete.

Abordemos agora a pergunta que bruxas e bruxos mais fazem quando a conversa se volta para a Magizoologia: Por que os trouxas não veem essas criaturas?

Por mais surpreendente que possa parecer a muitos bruxos, os trouxas nem sempre foram ignorantes a respeito das criaturas mágicas e monstruosas que nos esforçamos há tanto tempo para esconder. Um relance pela arte e a literatura trouxas da Idade Média revela que eles sabiam serem reais muitas das criaturas que hoje consideram imaginárias. O dragão, o grifo, o unicórnio, a fênix, o centauro – estes e muitos outros estão representados nas obras de arte daquele período, embora com uma inexatidão quase cômica.

Contudo, um exame mais atento dos bestiários trouxas daquele período comprova que a maioria dos animais mágicos ou passou inteiramente despercebida dos trouxas ou foi confundida com outra coisa qualquer. Examinem o fragmento do manuscrito, a seguir, de autoria de um tal Irmão Benedito, um monge franciscano de Worcestershire:

Hoje, quando andava pelo canteiro de ervas, afastei um pé de manjericão e descobri um furão de tamanho monstruoso. Ele não correu nem se escondeu como costumam fazer esses animais, mas saltou sobre mim, fazendo-me cair de costas no chão e gritando com uma fúria pouco natural: "Dá o fora, careca!" Mordeu então o meu nariz com tanta força que fiquei sangrando por muitas horas. O frei não quis acreditar que eu encontrara um furão falante e até me perguntou se eu andara bebendo o vinho de nabos do Irmão Bonifácio. Como o meu nariz continuasse inchado e sangrando fui dispensado de assistir às vésperas.

Evidentemente, nosso amigo trouxa tinha descoberto não um furão, como ele supôs, mas um furanzão, muito provavelmente em perseguição à sua vítima preferida, os gnomos.

A compreensão insuficiente é muitas vezes mais perigosa do que a ignorância, e o temor que os trouxas têm da magia sem dúvida aumentou com o seu medo do que poderia estar escondido em seus canteiros de ervas. A perseguição dos trouxas aos bruxos nessa época

estava atingindo uma intensidade até então desconhecida, e a visão de animais como dragões e hipogrifos contribuía para a histeria dos trouxas.

Não é objetivo deste livro discutir o período de trevas que precedeu a retirada dos bruxos para a clandestinidade.[4] Estamos interessados apenas no destino dos animais fabulosos que, como nós próprios, tiveram de se ocultar para que os trouxas se convencessem de que magia não existia.

A Confederação Internacional dos Bruxos discutiu a questão em sua famosa reunião de cúpula de 1692. Nada menos de sete semanas de discussões, por vezes azedas, entre bruxos de todas as nacionalidades, foram dedicadas ao espinhoso problema das criaturas mágicas. Quantas espécies poderíamos ocultar do olhar dos trouxas e quais deveriam ser? Onde e como iríamos escondê-las? O debate prosseguiu, acalorado, e embora houvesse criaturas inconscientes de que seu destino estava sendo decidido, outras contribuíram para o debate.[5]

Finalmente chegaram a um acordo.[6] Vinte e sete espécies, desde o tamanho de um dragão ao de um bandinho, deveriam ser escondidas dos trouxas, de modo a criar a ilusão de que jamais haviam existido, exceto na imaginação. Este número cresceu no século seguinte, à medida que os bruxos adquiriram maior confiança nos seus métodos de ocultamento. Em 1750 foi inserida no Estatuto Internacional de Sigilo em Magia a Cláusula 73, hoje respeitada pelos Ministérios da Magia do mundo inteiro:

Todo governo bruxo se responsabilizará pelo ocultamento, cuidado e controle de todos os animais, seres e espíritos mágicos que vivam dentro das fronteiras do seu território. Se tais criaturas causarem mal ou chamarem atenção da comunidade trouxa, o governo bruxo da nação afetada será disciplinado pela Confederação Internacional dos Bruxos.

ANIMAIS FANTÁSTICOS OCULTOS

Seria inútil negar que há violações ocasionais da Cláusula 73 desde sua inserção no Estatuto. Os leitores britânicos mais velhos se lembram do Incidente Ilfracombe de 1932 quando um dragão verde-galês errante mergulhou sobre uma praia apinhada de trouxas que se banhavam ao sol. As fatalidades foram felizmente evitadas pelas medidas corajosas tomadas por uma família de bruxos em férias (condecorada pelo ato com Ordens de Merlim, Primeira Classe), em que seus membros prontamente realizaram a maior operação de Feitiços da Memória deste século nos habitantes de Ilfracombe, afastando por um triz a calamidade iminente.[7]

A Confederação Internacional dos Bruxos tem aplicado repetidas multas em certas nações por desrespeitarem a Cláusula 73. O Tibete e a Escócia são os dois infratores mais insistentes. Os trouxas que veem iétis têm sido tão numerosos que a Confederação achou necessário basear permanentemente uma Força-Tarefa Internacional nas montanhas do Tibete. Entrementes a maior alga do mundo continua a escapar à captura no lago Ness e parece ter se desenvolvido uma verdadeira sede de publicidade.

Apesar desses lamentáveis incidentes, nós bruxos podemos nos dar os parabéns pelo bom trabalho que temos feito. Não resta dúvida de que a maioria esmagadora dos trouxas da atualidade se recusa a acreditar nos animais mágicos que seus antepassados tanto temiam. Mesmo os trouxas que veem excrementos de pocotó ou rastros de lesmalenta – seria tolice supor que os vestígios de tais criaturas sejam ocultáveis –

parecem se satisfazer com a mais inconsistente das explicações não mágicas.[8] Se algum trouxa tiver o pouco juízo de confidenciar a outros que viu um hipogrifo voando para o norte, as pessoas em geral irão acreditar que ele bebeu ou está "variando". Por mais injusto que isso pareça para com o trouxa em questão, é melhor do que ser queimado na fogueira ou afogado no laguinho do povoado.

Então, como é que a comunidade bruxa esconde os animais fantásticos?

Por sorte algumas espécies não precisam de muita ajuda para evitar serem vistos pelos trouxas. Criaturas como o tebo, o seminviso e o tronquilho têm maneiras próprias e extremamente eficientes de se camuflar, e nunca foi necessário o Ministério da Magia intervir para ajudá-los. Por outro lado, há animais que, graças à inteligência ou à timidez inata, evitam a todo custo o contato com os trouxas – por exemplo, o unicórnio, o bezerro apaixonado e o centauro. Outras criaturas mágicas habitam lugares inacessíveis aos trouxas – este é o caso da acromântula, nas profundezas da floresta virgem de Bornéu, e da fênix, que faz ninho nos picos de montanhas inalcançáveis sem usar magia alguma. Finalmente, o que é mais comum, temos os animais que são pequenos demais, velozes demais ou gostam demais de passar por animais mundanos e não atraem a atenção dos trouxas – chizácaros, gira-giras e crupes pertencem a esta última categoria.

Ainda assim, há animais em número suficiente que, seja ou não intencionalmente, continuam visíveis até aos olhos trouxas, e são esses que geram uma quantidade considerável de trabalho para o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Esse Departamento, o segundo maior do Ministério da Magia,[9] cuida das variadas necessidades das muitas

espécies sob sua responsabilidade, de muitas maneiras diferentes.

Hábitats Seguros

É possível que o passo mais importante para ocultar as criaturas mágicas seja a criação de hábitats seguros. Os Feitiços Antitrouxas impedem que invasores penetrem nas florestas, onde centauros e unicórnios vivem, e nos lagos e rios designados para uso dos sereianos. Em casos extremos, como o do quintípede, áreas inteiras foram tornadas imapeáveis.[10]

Algumas dessas áreas seguras precisam ser mantidas sob constante supervisão bruxa: por exemplo, reservas de dragões. Enquanto unicórnios e sereianos se contentam em permanecer nos territórios destinados ao seu uso, os dragões aproveitam qualquer oportunidade para sair à caça fora dos limites de suas reservas. Em alguns casos os Feitiços Antitrouxas não funcionam, pois os poderes do próprio animal poderão cancelá-los. Tal é o caso do cavalo-do-lago, cujo único objetivo na vida é atrair para si seres humanos, e o do Pogrebin, que sai à procura deles.

Controle de Vendas e Criação

A possibilidade de um trouxa se assustar com quaisquer dos animais maiores e mais perigosos foi grandemente reduzida pelas severas penas agora vinculadas à criação e venda de seus ovos e filhotes. O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas mantém uma vigilância rigorosa sobre o comércio de animais fantásticos. A Proibição de Criação

Experimental de 1965 tornou ilegal o desenvolvimento de novas espécies.

↖ mas ninguém contou a Hagrid

Feitiço Desilusório

O bruxo da rua também tem sua participação no ocultamento dos animais mágicos. Aqueles que são donos de hipogrifos, por exemplo, são obrigados por lei a encantar a fera com um Feitiço Desilusório para distorcer a visão de qualquer trouxa que possa surpreendê-lo. Os Feitiços Desilusórios devem ser realizados diariamente porque seus efeitos costumam se desfazer.

Feitiços da Memória

Quando o pior acontece e um trouxa vê o que ele ou ela não deveria ver, o Feitiço da Memória talvez seja o melhor instrumento para reparar o dano. O Feitiço da Memória pode ser realizado pelo dono do animal em questão, mas em caso de trouxas terem sido seriamente afetados, o Ministério da Magia pode enviar uma equipe de obliviadores treinados.

A Seção de Desinformação

A Seção de Desinformação somente intervirá nos casos extremos de colisão magia-trouxa. Algumas calamidades mágicas ou acidentes são simplesmente demasiado óbvios para serem explicados pelos trouxas sem o auxílio

de uma autoridade externa. Em tais casos, a Seção de Desinformação entrará em contato direto com o primeiro-ministro dos trouxas para buscar uma explicação não mágica e plausível para o acontecido. Os esforços ininterruptos dessa Seção em persuadir os trouxas de que todas as provas fotográficas do cavalo-do-lago Ness são falsas já produziram algum efeito no sentido de salvar uma situação que, no passado, parecia extremamente perigosa.

A IMPORTÂNCIA DA MAGIZOOLOGIA

As medidas anteriormente descritas são apenas um vislumbre dos objetivos e do alcance do trabalho feito pelo Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Resta apenas responder à pergunta para a qual todos nós, no íntimo, sabemos a resposta: por que continuamos, coletiva e individualmente, tentando proteger e ocultar os animais mágicos, mesmo os que são selvagens e indomáveis? A resposta é transparente: para assegurar às gerações futuras de bruxas e bruxos o prazer de apreciar seus poderes e sua estranha beleza, como temos tido o privilégio de fazer até hoje.

Ofereço este livro como uma simples introdução ao tesouro de animais fantásticos que habitam o nosso mundo. Setenta e cinco espécies serão descritas nas próximas páginas, mas não duvido que ainda este ano mais alguma seja descoberta, exigindo que se publique uma quinquagésima terceira edição revista de *Animais fantásticos* & *onde habitam.* Entrementes, acrescentarei apenas que me dá grande prazer pensar que gerações de jovens bruxas e bruxos ampliaram seu conhecimento

e compreensão das feras fantásticas de que tanto gosto
através das páginas deste livro.

CLASSIFICAÇÕES DO MINISTÉRIO DA MAGIA

O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas classifica todos os animais, seres e espíritos conhecidos. Oferece assim um guia imediato para a periculosidade conhecida da criatura. As cinco classes são as seguintes:

Classificação do Ministério da Magia (M.M.)

ou qualquer coisa que Hagrid guste

XXXXX	Mata bruxos / impossível treinar ou domesticar
XXXX	Perigoso / exige conhecimento especializado / bruxo perito pode enfrentar
XXX	Bruxo competente pode enfrentar
XX	Inofensivo / pode ser domesticado
X	Tedioso

Em alguns casos achei necessária uma explicação para a classificação de um determinado animal e acrescentei notas de rodapé.

UM GLOSSÁRIO DOS ANIMAIS FANTÁSTICOS

ACROMANTULA (ACROMÂNTULA)
Classificação M. M.: XXXXX
A acromântula é uma aranha monstruosa de oito olhos e dotada de fala humana. É originária de Bornéu, onde habita a mata fechada. Suas características incluem pelos negros e grossos que lhe cobrem o corpo; as pernas têm uma envergadura que pode abranger até quatro metros e meio; as pinças produzem um estalido distinto quando ela se excita ou se irrita; e, finalmente, produz uma secreção venenosa e tece teias abobadadas no solo. A acromântula é carnívora e prefere presas de grande porte. A fêmea é maior do que o macho e pode pôr até cem ovos de cada vez. Macios e brancos, eles têm o tamanho de uma bola inflável de piscina. Os filhotes nascem de seis a oito semanas após a postura. Os ovos de acromântula são classificados como Artigos Não Comerciáveis Classe A pelo Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, o que significa que sua importação ou venda é punida com severidade.

Acredita-se que esse animal foi desenvolvido por bruxos, possivelmente com a finalidade de guardar suas casas ou tesouros, como acontece com a maioria dos seres criados por meio de magia.[11] Apesar de sua inteligência quase humana, a acromântula, no entanto,

não é treinável e oferece extremo perigo a bruxos e trouxas.

Os boatos de que uma colônia desses animais teria se formado na Escócia não ~~foram confirmados~~.

confirmado por Harry Potter e Rony Weasley

ASHWINDER (CINZAL)

Classificação M. M.: XXX

O ashwinder (cinzal) se forma quando se permite que um fogo mágico[12] arda livremente durante muito tempo. Uma cobra fina, cinza-claro, de olhos rutilantes, surgirá das brasas desse fogo e rastejará para as sombras da habitação em que se encontra, deixando um rastro de cinzas atrás de si.

O cinzal vive apenas uma hora, tempo usado para procurar um lugar escuro e protegido e ali depositar seus ovos, depois do que ele vira pó. Os ovos são vermelho-vivo e liberam um intenso calor. Podem incendiar uma habitação em minutos se não forem encontrados e congelados com um feitiço apropriado. O bruxo que perceber que há um ou mais cinzais soltos em casa deve procurar rastreá-los imediatamente e localizar a ninhada de ovos. Uma vez congelados, os ovos são muito valiosos para o preparo de Poções de Amor e podem ser comidos inteiros como remédio para a malária.

Os cinzais são encontrados no mundo inteiro.

AUGUREY (AGOUREIRO), também conhecido como Irish Phoenix (fênix irlandesa)

Classificação M. M.: XX

O augurey (agoureiro) é nativo da Grã-Bretanha e da Irlanda, embora por vezes seja encontrado em outros países do norte europeu. Pássaro magro e de aspecto tristonho, que lembra um abutre pequeno e malnutrido, o agoureiro é preto-esverdeado. É extremamente tímido,

faz ninho em moitas espinhosas, come grandes insetos e fadas, só voa sob chuva pesada e, no restante do tempo, fica escondido em seu ninho em feitio de lágrima.

O agoureiro tem um canto baixo e soluçante característico, que antigamente se acreditava anunciar a morte. Os bruxos evitavam os ninhos de agoureiro com medo de ouvir esse som de partir o coração, e acredita-se que mais de um bruxo sofreu um ataque cardíaco ao passar por uma moita e ouvir o lamento de um agoureiro escondido.[13] Com o tempo, porém, pesquisas pacientes revelaram que esse pássaro simplesmente anuncia a aproximação da chuva.[14] Desde então, ele entrou na moda como barômetro caseiro, embora haja quem ache difícil aturar o seu lamento contínuo durante os meses de inverno. As penas do agoureiro não servem para fazer canetas porque repelem a tinta.

BASILISK (BASILISCO), também chamado King of Serpents (Rei das Cobras)
Classificação M. M.: XXXXX
O primeiro basilisco de que se tem notícia foi criado por Herpo, o Sujo, um bruxo das trevas de nacionalidade grega e ofidiglota, que descobriu, após muitas experiências, que um ovo de galinha chocado por um sapo produzia uma cobra gigantesca dotada de poderes extraordinariamente perigosos.

O basilisco é uma cobra verde-vivo que pode alcançar quinze metros de comprimento. O macho tem uma pluma vermelha na cabeça. Suas presas são excepcionalmente venenosas, mas seu órgão de ataque mais poderoso são os grandes olhos amarelos. A pessoa que os encara sofre morte instantânea.

Se a fonte de alimentos é suficiente (o basilisco come todos os mamíferos e aves e a maioria dos répteis), ele pode atingir uma idade avançada. Acredita-se que o

espécime de Herpo, o Sujo, viveu quase novecentos anos.

A criação do basilisco foi declarada ilegal desde a época medieval, embora a prática seja facilmente dissimulável, pois basta remover o ovo de galinha do choco do sapo quando o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas aparece à porta. Contudo, uma vez que os basiliscos não são controláveis, exceto por ofidiglotas, eles oferecem tanto perigo à maioria dos bruxos das trevas quanto a qualquer outra pessoa, e não há registros de basiliscos na Grã-Bretanha nos últimos quatrocentos anos.

é o que você pensa

BILLYWIG (GIRA-GIRA)

Classificação M. M.: XXX

O billywig (gira-gira) é um inseto nativo da Austrália. Mede cerca de um centímetro e três milímetros, é azul-safira berrante. Sua velocidade é tão grande que ele raramente é percebido pelos trouxas e, muitas vezes, nem pelos bruxos até receberem sua picada. As asas do gira-gira saem do alto da cabeça e rodam a grande velocidade quando ele voa. Na extremidade oposta do corpo há um ferrão longo e fino. Quem é picado por um gira-gira sente tonteira seguida de levitação. Há gerações, jovens bruxas e bruxos australianos têm tentado apanhar gira-giras para provocá-los e serem

picados por eles, produzindo assim esses efeitos colaterais mesmo que o excesso de picadas possa fazer a vítima flutuar no ar descontrolada durante dias seguidos. Nos casos em que há uma forte reação alérgica, essa flutuação pode se tornar permanente. O ferrão seco do gira-gira é usado em várias poções e acredita-se que seja um dos ingredientes do popular doce Delícias Gasosas.

↰ então é a última vez que como Delícias

BOWTRUCKLE (TRONQUILHO)
Classificação M. M.: XX
O bowtruckle (tronquilho) é uma criatura que guarda árvores, encontrável principalmente no oeste da Inglaterra, sul da Alemanha e certas florestas da Escandinávia. É dificílimo de localizar por ser pequeno (no máximo vinte centímetros de altura) e aparentemente formado por tronco e gravetos com dois olhinhos castanhos.

O tronquilho, que se alimenta de insetos, é uma criatura pacífica e extremamente tímida, mas se a árvore em que ele vive é ameaçada, há quem diga que ele salta sobre o lenhador ou sobre o cirurgião-florestal que está tentando danificar sua habitação e fura os olhos deles com seus dedos longos e afiados. Oferecer bichos-de-conta aos tronquilhos os acalma por tempo suficiente para uma bruxa ou um bruxo retirar madeira de sua árvore para a fabricação de uma varinha.

BUNDIMUN (BANDINHO)
Classificação M. M.: XXX
O bundimun (bandinho) é encontrado no mundo inteiro. Ele infesta as casas, perito que é em se infiltrar sob as tábuas do soalho e rodapés. A presença do bandinho em geral é anunciada por um fedor de decomposição. Ele

secreta uma substância que apodrece até as fundações da habitação em que se encontra.

Quando em repouso, o inseto lembra uma mancha de fungo esverdeado dotada de olhos, embora quando se assuste ele fuja com suas numerosas perninhas finas. Alimenta-se de sujeira. Os Feitiços de Limpeza acabam com a infestação de bandinhos em uma casa, mas se seu dono deixou que os insetos proliferassem livremente, ele deverá entrar em contato com o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas (Subdivisão de Pragas) antes que a casa desmorone. A secreção de bandinhos diluída é usada para preparar certos fluidos mágicos de limpeza.

CENTAUR (CENTAURO)

Classificação M. M.: XXXX[15]

O centauro tem cabeça, tronco e braços humanos ligados a um corpo de cavalo cujo colorido varia. Inteligente e dotado de fala humana, a rigor, não deveria ser chamado de animal, mas a seu próprio pedido foi assim classificado pelo Ministério da Magia (veja a Introdução deste livro).

O centauro habita a floresta. Acredita-se que ele teve origem na Grécia, embora haja atualmente comunidades desses animais em várias partes da Europa. As autoridades bruxas em cada país em que há centauros destinaram a eles áreas em que não serão incomodados pelos trouxas; porém, eles não têm grande necessidade da proteção bruxa, pois contam com recursos próprios para se esconder dos humanos.

O modo de vida do centauro é envolto em mistério. Geralmente, eles têm tanta desconfiança de bruxos quanto de trouxas e, na realidade, parecem não fazer grande diferença entre os dois. Vivem em rebanhos que reúnem de dez a cinquenta membros e gozam da

reputação de entender de cura mágica, adivinhação, manejo do arco e astronomia.

CHIMAERA (QUIMERA)
Classificação M. M.: XXXXX
A chimaera (quimera) é um monstro grego raro com cabeça de leão, corpo de bode e rabo de dragão. Feroz e sanguinária, ela é extremamente perigosa. Só se conhece um exemplo de alguém que tenha abatido uma quimera, mas o azarado bruxo em questão caiu do seu cavalo alado (veja página 63) e morreu pouco depois, sem forças. Os ovos da quimera são classificados como Artigos Não Comerciáveis Classe A.

então pode deixar que o Hagrid vai arranjar alguns

CHIZPURFLE (CHIZÁCARO)
Classificação M. M.: XX
O chizpurfle (chizácaro) é um pequeno parasita de até um milímetro e meio de altura com a aparência de um caranguejo e dotado de grandes presas. É atraído pela magia e pode infestar o pelo e as penas de criaturas como crupes e agoureiros. Penetra também a habitação de bruxos e ataca objetos mágicos tais como varinhas, que ele rói gradualmente até o cerne mágico, ou então se instala em caldeirões sujos, onde engole qualquer restinho de poção.[16] Embora o chizácaro possa ser eliminado facilmente com qualquer das poções patenteadas à venda no mercado, várias infestações podem exigir uma visita da Subdivisão de Pragas do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, pois o chizácaro quando inchado por substâncias mágicas torna-se muito difícil de combater.

CLABBERT (CLABERTO)
Classificação M. M.: XX

O clabbert (claberto) é uma criatura arbórea, que lembra uma cruza de mico com sapo. Teve origem no sul dos Estados Unidos, embora há muito tempo tenha sido exportado para o mundo inteiro. Sua pele lisa e sem pelos é malhada de verde, as mãos e os pés são palmados e os braços e pernas longos e flexíveis, o que permite ao bicho se balançar de um galho para outro com a agilidade de um orangotango. Sua cabeça tem pequenos chifres e uma boca larga, que parece estar rindo, cheia de dentes afiados como uma navalha. O animal alimenta-se principalmente de pequenos lagartos e aves.

Sua característica mais marcante é uma enorme pústula no meio da testa que fica vermelha e faísca quando o bicho percebe um perigo. No passado, os bruxos americanos mantinham clabertos em seus jardins para dar sinal antecipado da aproximação de trouxas, mas a Confederação Internacional dos Bruxos criou multas que reduziram muito tal prática. A visão à noite de uma árvore cheia de pústulas brilhantes, embora decorativa, atraía muitos trouxas querendo saber por que seus vizinhos continuavam a acender os enfeites de Natal em junho.

CRUP (CRUPE)

Classificação M. M.: XXX

O crupe é originário do sudeste da Inglaterra e é muito parecido com um *terrier,* exceto pelo rabo bifurcado. É quase certo que seja um cão criado por magia porque é muito leal aos bruxos e feroz com os trouxas. É um grande comedor de refugo, ingere qualquer coisa desde gnomos a pneus velhos. A licença para se ter um crupe pode ser obtida no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas após um simples exame para comprovar que o bruxo interessado é capaz de controlar o animal nas áreas habitadas por trouxas. O

dono é também obrigado por lei a cortar o rabo dele, com um Feitiço de Corte indolor, entre a sexta e a oitava semanas de vida para que o crupe não chame a atenção dos trouxas.

DEMIGUISE (SEMINVISO)
Classificação M. M.: XXXX
O seminviso é encontrado no Extremo Oriente, embora não seja fácil localizá-lo, porque pode se tornar invisível quando ameaçado. Disto decorre que só pode ser visto por bruxos treinados para sua captura.

O seminviso é um animal herbívoro e pacífico, cuja aparência lembra a de um gracioso macaco com grandes olhos negros e tristes, em geral escondidos sob os pelos da cabeça. O corpo inteiro é coberto por pelos longos, finos e sedosos. Essa pelagem é muito valorizada porque seus fios podem ser usados para tecer capas da invisibilidade.

DIRICAWL (ORAQUI-ORALÁ)
Classificação M. M.: XX
O diricawl (oraqui-oralá) teve origem na ilha Maurícia. Esta ave roliça, de penas fofas e incapaz de voar, se destaca pelo seu método de fugir do perigo. Ele desaparece em meio a uma nuvem de penas e reaparece em outro lugar (a fênix tem essa mesma capacidade; ver página 53).

O interessante é que no passado os trouxas conheciam perfeitamente a existência do oraqui-oralá, embora lhe dessem o nome de “dodo”. Por não perceberem que a ave podia desaparecer quando queria, os trouxas acreditaram que tivessem provocado a extinção da espécie por caçá-la em demasia. Uma vez que tal crença parece ter despertado a consciência trouxa para os perigos de matar outras criaturas indiscriminadamente, a Confederação Internacional dos Bruxos sempre achou

prudente não informar aos trouxas que o oraqui-oralá continuava a existir.

DOXY (FADA MORDENTE), por vezes chamada de Biting Fairy.
Classificação M. M.: XXX

Muitas vezes a doxy (fada mordente) é confundida com uma fada verdadeira (ver “Fairy (fada)”), embora seja uma espécie bem diferente. Como a fada, ela tem uma forma humana minúscula, mas é coberta de pelos espessos e dotada de dois pares de pernas e braços. As asas da fada mordente são grossas, curvas e brilhantes, muito semelhantes às de um besouro. Elas são encontradas em todo o norte da Europa e América, preferindo climas frios. Põem até quinhentos ovos de cada vez e os enterram. Os filhotes nascem entre duas e três semanas depois.

As fadas mordentes possuem fileiras duplas de dentes afiados e venenosos. É preciso tomar um antídoto quando se é mordido.

DRAGON (DRAGÃO)
Classificação M. M.: XXXXX
O dragon (dragão), provavelmente o animal mágico mais famoso do mundo, encontra-se entre os mais difíceis de esconder. A fêmea é em geral maior e mais agressiva do que o macho, embora ninguém deva se aproximar de

nenhum dos dois exceto os bruxos com aptidão e treinamento excepcionais. O couro, o sangue, o coração, o fígado e o chifre do dragão têm grandes propriedades mágicas, mas seus ovos são considerados Artigos Não Comerciáveis Classe A.

Existem dez espécies de dragão, embora se saiba que elas ocasionalmente se entrecruzam produzindo híbridos raros. Os dragões puros sangues são os seguintes:

ANTIPODEAN OPALEYE (OLHO-DE-OPALA)

O Antipodean opaleye (olho-de-opala) é nativo da Nova Zelândia, embora se saiba que emigra para a Austrália quando há uma redução de território em sua terra natal. Ao contrário de outros dragões, ele habita os vales e não as montanhas. Talvez o tipo mais belo de dragão, ele tem porte médio (entre duas e três toneladas), escamas nacaradas e olhos iridescentes sem pupilas, donde o seu nome. Produz uma chama vermelho-vivo, embora pelos padrões de comportamento de um dragão ele não seja muito agressivo e raramente mate a não ser que tenha fome. Seu alimento preferido são os carneiros, embora se saiba que também ataca presas maiores. Uma onda de mortes de cangurus em fins de 1970 foi atribuída a um olho-de-opala macho expulso de sua terra natal por uma fêmea dominadora. Seus ovos são cinza-claro e podem ser confundidos com fósseis por trouxas imprudentes.

CHINESE FIREBALL (METEORO-CHINÊS), também conhecido como Liondragon (dragão leonino)

O único dragão oriental tem uma aparência particularmente vistosa. Vermelho, com escamas lisas, ele apresenta uma franja de cristas douradas em volta do focinho arredondado e olhos muito saltados. O meteoro-chinês recebeu este nome por causa das labaredas em forma de cogumelo que saem de suas

narinas quando o irritam. Pesa entre duas e quatro toneladas, sendo a fêmea maior do que o macho. Os olhos são carmim-vivo com pintas douradas, e suas cascas são muito valiosas para a magia chinesa. O meteoro-chinês é agressivo, porém mais tolerante com a própria espécie do que a maioria dos dragões, consentindo por vezes em dividir seu território com outros dois dragões. Banqueteia-se com a maioria dos mamíferos, embora prefira porcos e humanos.

COMMON WELSH GREEN (VERDE-GALÊS COMUM)
O Welsh green (verde-galês) se confunde com os capins luxuriantes de sua terra natal, embora faça ninho nas montanhas mais altas onde foi demarcada uma reserva para sua preservação. Apesar do Incidente Ilfracombe (veja Introdução), esta raça está entre as que causam menos problemas, preferindo, como o olho-de-opala, caçar carneiros e se empenhar para evitar os humanos, a não ser quando provocado. O verde-galês tem um urro surpreendentemente melodioso que é facilmente reconhecível. Suas labaredas saem em jorros finos e seus ovos são cor de terra, sarapintados de verde.

HEBRIDEAN BLACK (NEGRO DAS ILHAS HÉBRIDAS)
Este outro dragão nativo da Grã-Bretanha é mais agressivo do que o seu correspondente galês. Exige um território de cento e sessenta quilômetros quadrados por dragão. O negro das ilhas Hébridas alcança nove metros de comprimento, tem escamas ásperas, brilhantes olhos de púrpura e uma carreira de cristas curtas, mas afiadíssimas, ao longo do dorso. Tem asas semelhantes às do morcego, e seu rabo termina em um espigão em forma de flecha. O negro das ilhas Hébridas se alimenta principalmente de veados, embora se saiba que roube cães de grande porte e até reses. O clã de bruxos MacFusty, que há séculos habita as ilhas Hébridas,

tradicionalmente tem se encarregado da administração dos dragões dessas ilhas.

↖ mas ninguém contou a Hagrid

Com fama de ser a mais perigosa das raças de dragão, o rabo-córneo húngaro tem escamas pretas e uma aparência de lagarto. Seus olhos são amarelos, os chifres cor de bronze tal como os cornos que cobrem o seu longo rabo. O alcance (quinze metros) das labaredas do rabo-córneo é um dos maiores que há. Seus ovos são cor de cimento com uma casca particularmente dura; os filhotes quebram as cascas com os rabos cujos cornos já estão bem desenvolvidos quando eles nascem. O rabocórneo se alimenta de cabras, carneiros e, sempre que possível, de humanos.

ou qualquer coisa que Hagrid guste

O Norwegian ridgeback (dorso-cristado norueguês) lembra o rabo-córneo na maioria de suas características, mas ao contrário de cornos no rabo, o dorso-cristado tem cristas bastante salientes e negras por todo o dorso. Excepcionalmente agressivo com os de sua espécie, o dorso-cristado é hoje em dia uma das raças mais raramente criadas. Sabe-se que ataca a maioria dos mamíferos terrestres de grande porte e, o que é incomum para um dragão, também se alimenta de criaturas marinhas. Um relato não confirmado conta que um dorso-cristado capturou um filhote de baleia nas costas da Noruega em 1802. Os ovos deste dragão são pretos e os filhotes desenvolvem a capacidade de expelir labaredas mais cedo do que os de outras raças (entre um e três meses).

PERUVIAN VIPERTOOTH (DENTE-DE-VÍBORA PERUANO)

É o menor dos dragões conhecidos e o mais veloz em voo. Com cerca de quatro metros e meio de comprimento apenas, o Peruvian vipertooth (dente-de-víbora peruano) tem escamas lisas acobreadas e marcas negras na crista. Os chifres são curtos e as presas particularmente venenosas. O dente-de-víbora alimenta-se sem hesitar de cabras e vacas, mas gosta tanto de humanos que a Confederação Internacional dos Bruxos foi forçada a enviar exterminadores ao Peru, no fim do século XIX, para reduzir a população de dragões que estava crescendo com rapidez assustadora.

ROMANIAN LONGHORN
(CHIFRES-LONGOS ROMENO)

O Longhorn (chifres-longos) tem escamas verde-escuras e longos chifres dourados faiscantes com os quais ele fura sua presa antes de assá-la. Quando moídos, os chifres desse dragão se tornam muito valiosos como ingredientes para poções. O território nativo do chifres-longos foi recentemente transformado na reserva de dragões mais importante do mundo, onde os bruxos de todas as nacionalidades estudam de perto as raças de dragões. O chifres-longos tem sido objeto de intenso programa de reprodução porque sua população diminuiu tanto nos últimos anos, em grande parte devido ao comércio de seus chifres, que eles se tornaram Artigos Comerciáveis Classe B.

SWEDISH SHORT-SNOUT (FOCINHO-CURTO SUECO)

O Swedish short-snout (focinho-curto sueco) é um belo dragão azul-prateado cuja pele é muito procurada para a confecção de luvas e escudos de proteção. As labaredas que saem de suas narinas são azul-brilhante e podem reduzir madeiras e ossos a cinzas em questão de

segundos. O focinho-curto é responsável por um número menor de mortes humanas do que a maioria dos dragões, mas, como prefere viver em áreas montanhosas despovoadas e selvagens, esse dado pouco significa.

UKRAINIAN IRONBELLY
(BARRIGA-DE-FERRO UCRANIANO)
A maior raça de dragões conhecida, o Ironbelly (barriga-de-ferro) pode atingir seis toneladas de peso. Rotundo e mais lento no voo do que o dente-de-víbora e o chifres-longos, o barriga-de-ferro é, ainda assim, extremamente perigoso, capaz de esmagar as habitações sobre as quais aterrissa. Suas escamas são cinza-metálico, os olhos de um vermelho forte e as garras particularmente longas e cruéis. A espécie tem sido objeto de constante observação por parte das autoridades bruxas ucranianas desde que um barriga-de-ferro arrebatou um barco no mar Negro, em 1799.

DUGBOG (CAVA-CHARCO)
Classificação M. M.: XXX
O dugbog (cava-charco) é um habitante dos brejos da Europa e das Américas do Norte e do Sul. Lembra um pedaço de madeira sem vida quando está parado, embora a um exame atento revele patas com nadadeiras e dentes muito afiados. Deslocase pelos brejos, alimentando-se principalmente de pequenos mamíferos e produz graves ferimentos nos tornozelos das pessoas que andam por ali. A comida favorita do cava-charco, porém, é a mandrágora. Já houve gente que cultivou essa planta que, ao levantar uma folha de suas valiosas mandrágoras, encontrou restos sangrentos em consequência da visita de um cava-charco.

ERKLING (ELFO-DA-BAVÁRIA)
Classificação M. M.: XXXX

O elfo-da-bavária teve origem na Floresta Negra, na Alemanha. É maior do que um gnomo (uns noventa centímetros em média), tem queixo fino e uma gargalhada que encanta principalmente as crianças, a quem ele tenta atrair para longe de seus guardiões a fim de as comer. O controle rigoroso exercido pelo Ministério da Magia alemão reduziu drasticamente as mortes causadas pelos elfos-da-bavária nos séculos mais recentes. O último ataque de que se tem notícia foi ao bruxo Bruno Schmidt, de seis anos de idade, que resultou na morte do elfo quando o bruxinho lhe deu uma forte pancada na cabeça com o caldeirão desmontável do pai.

ERUMPENT (ERUMPENTE)

Classificação M. M.: XXXX

O erumpent (erumpente) é um animal africano, cinzento, de grande porte e força. A distância, esse bicho, que pesa até uma tonelada, pode ser confundido com um rinoceronte. Tem um couro grosso que repele a maioria dos feitiços e maldições, um chifre afiado sobre o nariz e um grande rabo que lembra uma corda. Dá à luz apenas um filhote de cada vez.

O erumpente não ataca a não ser provocado pela dor, mas se ele investir contra alguém os resultados são em geral catastróficos. Seu chifre pode perfurar qualquer coisa desde pele até metal e contém uma secreção fluida que faz a coisa ou pessoa injetada explodir.

O número de erumpentes não é grande porque os machos causam a explosão uns dos outros durante a temporada de acasalamento. Esses animais são tratados com grande cautela pelos bruxos africanos. Os chifres, rabos e secreção explosiva do erumpente são empregados em poções, embora classificados como Artigos Comerciáveis Classe B (Perigosos e Sujeitos a Rigoroso Controle).

FAIRY (FADA)

Classificação M. M.: XX

A fada é um animal pequeno e decorativo mas de pouca inteligência.[17] É usada ou conjurada com frequência pelos bruxos para servir de enfeite na decoração e, em geral, habita as matas e os alagadiços. A fada varia de dois centímetros e meio a doze centímetros e meio de altura, tem corpo, cabeça e ombros minúsculos e humanoides, mas também grandes asas como as de um inseto que podem ser transparentes ou multicoloridas conforme sua espécie.

A fada é dotada de fraco poder mágico que ela usa para deter predadores tais como o agoureiro. Tem uma natureza rixenta mas, sendo excessivamente vaidosa, torna-se dócil sempre que é chamada a servir de ornamento. Apesar de sua aparência humana, a fada não fala. Usa um zumbido agudo para se comunicar com suas companheiras.

A espécie põe cinquenta ovos de cada vez no verso das folhas. Deles nascem larvas vivamente coloridas. De seis a dez dias depois elas se transformam em casulos, dos quais saem, um mês mais tarde, adultos alados inteiramente formados.

FlRE CRAB (CARANGUEJO-DE-FOGO)

Classificação M. M.: XXX

Apesar do seu nome, o fire crab (caranguejo-de-fogo) é muito semelhante a uma grande tartaruga com uma carapaça cravejada de pedras preciosas. Em sua terra de origem, as ilhas Fiji, uma faixa do litoral foi transformada em reserva para protegê-lo não apenas dos trouxas, que poderiam ser tentados por sua carapaça valiosa, mas também dos bruxos inescrupulosos que usam as carapaças como caldeirões muito procurados. O caranguejo-de-fogo, no entanto, tem um mecanismo de defesa próprio: expele chamas

pelo rabo quando atacado. Ele é exportado como animal de estimação mediante uma licença especial.

FLOBBERWORM (VERME-CEGO)
Classificação M. M.: X
O flobberworm (verme-cego) vive em valas úmidas. Animal de cor castanha que chega a atingir vinte e cinco centímetros de comprimento, ele se mexe muito pouco. Suas duas extremidades são indistinguíveis uma da outra, e ambas produzem um muco que é, por vezes, usado para engrossar poções. O alimento preferido do verme-cego é a alface, embora ele coma praticamente qualquer vegetal.

FWOOPER (FIUUM)
Classificação M. M.: XXX

O fwooper (fiuum) é uma ave africana com a plumagem extremamente colorida; pode ser laranja, rosa, verde-clara ou amarela. Há muitos anos o fiuum fornece penas para canetas de luxo bem como põe ovos com desenhos em cores vivas. A princípio prazeroso, o canto desta ave acaba levando quem o escuta à loucura,[18] por isso ela é vendida com um Feitiço Silenciador que exige um reforço mensal. Seus donos precisam tirar uma licença para tê-la pois a ave deve ser cuidada com responsabilidade.

GHOUL (VAMPIRO)

Classificação M. M.: XX

O ghoul (vampiro), embora feio, não é uma criatura particularmente perigosa. Parece um ogro escorregadio e dentuço e, em geral, habita os sótãos ou os celeiros de propriedade de bruxos onde come aranhas e mariposas. Ele geme e de vez em quando atira objetos pela habitação, mas é em essência um simplório que, na pior das hipóteses, rosna assustadoramente para todos com quem se depara. Existe uma Força-Tarefa para vampiros no Departamento de Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas que se encarrega de removê-los das habitações que passaram às mãos de trouxas, mas nas famílias bruxas o vampiro muitas vezes é assunto de conversas ou até bicho de estimação.

GLUMBUMBLE (BESOURO-DA-MELANCOLIA)

Classificação M. M.: XXX

O glumbumble (besouro-da-melancolia, norte da Europa) é um inseto voador, cinzento, de corpo peludo; produz uma secreção que induz a melancolia e é usado como antídoto para a histeria causada pela ingestão das folhas de aliquente. Sabe-se que esse besouro pode infestar colmeias com efeitos desastrosos para o mel. Ele faz ninho em lugares escuros e protegidos tais como o oco das árvores e grutas. Alimenta-se de urtigas.

GNOME (GNOMO)

Classificação M. M.: XX

O gnomo é uma praga comum em jardins, e é encontrado por toda a Europa e América do Norte. Pode atingir trinta centímetros de altura, tem uma cabeça desproporcionalmente grande e dura e pés ossudos. Para expulsá-lo do jardim é preciso girar o animal no alto até deixá-lo tonto e arremessá-lo por cima do muro. Como alternativa pode-se usar um furanzão, embora hoje em dia muitos bruxos achem esse método de controle de gnomos demasiado brutal.

GRAPHORN (ARPÉU)

Classificação M. M.: XXXX

O arpéu é encontrado nas regiões montanhosas da Europa. Animal de grande porte, púrpura-acinzentado e provido de corcova, o arpéu tem dois chifres muito longos e afiados, caminha sobre enormes pés de quatro dedos e tem uma natureza extremamente agressiva. Os trasgos montanheses são por vezes vistos montados em arpéus, embora estes animais pareçam não tolerar as tentativas de domá-los, pois é muito comum encontrar um trasgo coberto de cicatrizes feitas por arpéus. Seus chifres moídos são empregados em muitas poções, embora tal ingrediente seja caríssimo dada a dificuldade de obtê-lo. O couro é ainda mais grosso que o de um dragão e repele a maioria dos feitiços.

GRIFFIN (GRIFO)

Classificação M. M.: XXXX

O grifo é originário da Grécia e tem as pernas dianteiras e uma grande cabeça de águia, mas o corpo e as pernas traseiras de leão. Tal como as esfinges (ver adiante), os grifos são com frequência empregados pelos bruxos para guardar tesouros. E embora ele seja feroz, sabe-se de bruxos que têm feito amizade com esse animal. Os grifos se alimentam de carne crua.

GRINDYLOW (GRINDYLOW)

Classificação M. M.: XX
Demônio aquático de chifres e pele verde-clara, o grindylow é encontrado em lagos da Grã-Bretanha e Irlanda. Alimenta-se de pequenos peixes e é igualmente agressivo com bruxos e trouxas, embora se saiba que os merpeople (sereianos) são capazes de domesticá-los. O grindylow tem dedos muito longos que embora possuam grande força são facilmente quebráveis.

HIPPOCAMPUS (HIPOCAMPO)
Classificação M. M.: XXX
Originário da Grécia, o hipocampo tem a cabeça e os quartos dianteiros de cavalo e o rabo e os quartos traseiros de um peixe gigantesco. Embora encontrável comumente no mar Mediterrâneo, um esplêndido espécime ruão azul foi capturado por sereianos ao largo da Escócia em 1949 e por eles domesticado. O hipocampo põe ovos grandes e semitransparentes, através dos quais se pode ver o filhote em formação.

HIPPOGRIFF (HIPOGRIFO)
Classificação M. M.: XXX
O hipogrifo é nativo da Europa, embora seja atualmente encontrado no mundo inteiro. Tem a cabeça de uma enorme águia e o corpo de cavalo. Pode ser domesticado, embora isso só deva ser tentado por peritos. Deve-se manter contato visual ao se avizinhar de um hipogrifo. Fazer uma reverência demonstra boas intenções. Se o hipogrifo retribuir a reverência, será seguro se aproximar.

será que Hagrid leu este livro?

O hipogrifo escava o chão à procura de insetos, mas come igualmente aves e pequenos mamíferos. Em época

de acasalamento, esse animal constrói um ninho no chão e ali deposita um único ovo, grande e frágil, que choca em vinte e quatro horas. O filhote de hipogrifo estará pronto para voar uma semana depois, embora ainda vá levar meses para poder acompanhar seus pais em viagens mais longas.

HORKLUMP (TOLETE)
Classificação M. M.: X
O horklump (tolete) teve origem na Escandinávia, mas hoje é encontrado em todo o norte europeu. Lembra um cogumelo carnudo e rosado coberto de pelos ralos, negros e duros. Procriador prodigioso, ele cobre um jardim de tamanho médio em questão de dias. O tolete lança tentáculos vigorosos na terra em lugar de raízes à procura do seu alimento preferido, as minhocas. Por sua vez, ele é uma iguaria apreciada pelos gnomos, mas não tem nenhum outro uso conhecido.

IMP (DIABINHO)
Classificação M. M.: XX
O imp (diabinho) só é encontrado na Grã-Bretanha e na Irlanda. Por vezes é confundido com o diabrete. Os dois têm a mesma altura (entre quinze e vinte centímetros), embora o diabinho não seja capaz de voar como o diabrete e nem seja tão colorido (o diabinho normalmente varia de marrom-escuro a preto). No entanto, ambos têm o mesmo senso de humor grotesco. Seu terreno preferido é úmido e pantanoso, e com frequência é visto próximo às margens de rios onde se diverte empurrando e fazendo tropeçar os incautos. O diabinho se alimenta de pequenos insetos e tem hábitos de acasalamento muito semelhantes aos das fadas, embora não teça casulos; seus filhotes nascem totalmente formados com cerca de dois centímetros e meio de altura.

JARVEY (FURANZÃO)
Classificação M. M.: XXX
Ofuranzão é encontrado na Grã-Bretanha, Irlanda e América do Norte. Assemelha-se a um furão de grande porte na maioria das espécies, exceto pelo fato de que é capaz de falar. Uma conversa propriamente dita, porém, ultrapassa a capacidade do furanzão, que tende a se limitar a frases curtas (e, em geral, grosseiras) ditas num fluxo quase contínuo. Ele vive principalmente sob a terra onde persegue os gnomos, mas também se alimenta de toupeiras, ratos e outros roedores.

JOBBERKNOLL (DEDO-DURO)
Classificação M. M.: XX
O jobberknoll (dedo-duro) (encontrável ao norte da Europa e nas Américas) é uma minúscula ave azul, toda sarapintada, que se alimenta de pequenos insetos. Não produz som algum até a hora de morrer quando deixa escapar um grito longo formado por todos os sons que ouviu durante a vida, regurgitados de trás para a frente. As penas do dedo-duro são usadas em Soros da Verdade e Poções da Memória.

KAPPA (KAPPA)
Classificação M. M.: XXXX Snape também não leu isso
O kappa é um demônio aquático do Japão que habita lagos e rios rasos. Com fama de parecer um macaco com escamas de peixe em lugar de pelos, esse animal tem um oco no cocuruto da cabeça no qual ele carrega água.
O kappa se alimenta de sangue humano, mas é possível convencê-lo a não fazer mal a alguém, atirando-lhe um pepino com o nome da pessoa gravado à faca. Ao enfrentar esse animal, o bruxo deve enganá-lo obrigando-o a se curvar porque, se ele fizer isso, a água

guardada no oco de sua cabeça escorrerá, drenando-o de toda a força.

KELPIE (CAVALO-DO-LAGO)
Classificação M. M.: XXXX

Esse demônio aquático da Grã-Bretanha e da Irlanda pode assumir várias formas, embora na maioria das vezes apareça como um cavalo com crineira de folhas de tabua. Depois de atrair os incautos para montá-lo, ele mergulha direto ao fundo do rio ou lago e devora o cavaleiro deixando suas tripas boiando à superfície. A maneira correta de dominar um cavalo-do-lago é passar as rédeas por cima de sua cabeça com um Feitiço de Colocação que o torne obediente e manso.

O maior cavalo-do-lago do mundo encontra-se no lago Ness, Escócia. Assume, de preferência, a forma de uma serpente marinha. Os observadores enviados pela Confederação Internacional dos Bruxos perceberam que não estavam lidando com uma serpente verdadeira quando a viram transformar-se em uma lontra à aproximação de uma equipe de investigadores trouxas e, em seguida, voltar à forma anterior quando eles partiram.

KNARL (OURIÇO)
Classificação M. M.: XXX
O knarl (ouriço) (Europa Setentrional e América do Norte) é em geral confundido pelos trouxas com o porco-espinho. As duas espécies são de fato indistinguíveis, exceto por uma diferença importante em seu

comportamento: se deixarmos comida no jardim para um porco-espinho, ele a aceitará e apreciará o presente; por outro lado, se oferecermos comida a um ouriço, ele irá supor que o dono da casa está tentando atraí-lo para uma cilada, e destruirá as plantas e os ornamentos do jardim da casa. Muitas crianças trouxas já foram acusadas de vandalismo quando o verdadeiro culpado foi um ouriço.

KNEAZLE (AMASSO)
Classificação M. M.: XXX
O kneazle (amasso) foi originalmente criado na Grã-Bretanha, embora seja atualmente exportado para todo o mundo. Um pequeno felinoide com o pelo pintado ou malhado, grandes orelhas e o rabo igual ao do leão, o amasso é inteligente, independente e, por vezes, agressivo, embora quando se afeiçoa a um bruxo ou bruxa ele se torne um excelente bichinho de estimação. O amasso tem uma capacidade excepcional de detectar pessoas suspeitas ou indesejáveis, e seu dono pode confiar que o animal o levará a salvo até em casa se ele se perder. O amasso tem até oito filhotes em uma ninhada e pode cruzar com gatos. É preciso tirar licença para se ter um animal desses (como no caso dos fiuuns e dos crupes), porque eles têm uma aparência diferente o bastante para atrair o interesse dos trouxas.

LEPRECHAUN (DUENDE IRLANDÊS), por vezes também chamado Clauricorn (Clauricorne)
Classificação M. M.: XXX
Mais inteligente do que uma fada e menos malicioso do que o diabinho, o diabrete ou a fada mordente, ainda assim o *leprechaun,* que é um duende irlandês, é travesso. Encontrável somente na Irlanda, atinge até um metro e meio de altura e sua cor é verde. Sabe-se que é capaz de criar roupas rústicas com folhas. É a única das

“pequenas criaturas” dotada de fala, embora nunca tenha solicitado sua reclassificação como “ser”. O *leprechaun* gera seus filhotes e habita principalmente as matas e áreas silvestres. Ele gosta de atrair a atenção dos trouxas e, em consequência, aparece com tanta frequência quanto a fada na literatura infantil de língua inglesa. O duende irlandês produz uma substância que parece ouro mas desaparece após algumas horas para seu grande divertimento. Alimenta-se de folhas e, apesar de ter a reputação de pregar peças, nunca se soube que tivesse prejudicado um humano de modo permanente.

mas não o meu. R.W.

LETHIFOLD (MORTALHA-VIVA), também conhecida como Living Shroud (Manto Letal)
Classificação M. M.: XXXXX
A lethifold (mortalha-viva) é, felizmente, uma criatura rara, encontrada somente em climas tropic ais. Lembra um manto negro de pouco mais de um centímetro de espessura (mais grosso quando acabou de matar e digerir uma vítima) que rasteja pelo chão durante a noite. A notícia mais antiga que se tem de uma mortalha-viva foi escrita pelo bruxo Flávio Belby, que teve a sorte de sobreviver a um ataque desse animal em 1782 quando passava as férias em Papua, na Nova Guiné.

Por volta de uma hora da manhã, quando eu começava finalmente a me sentir sonolento, ouvi um farfalhar muito próximo. Acreditando que eram apenas as folhas da árvore lá fora, mudei de posição na cama, deixando as costas viradas para a janela, e avistei o que me pareceu ser uma sombra disforme deslizando pela porta do meu quarto. Fiquei parado, tentando sonolentamente adivinhar o que produzia tal sombra em um quarto iluminado apenas pelo luar. Sem dúvida a minha imobilidade levou a mortalha-viva a acreditar que sua vítima potencial estava adormecida.

Para meu horror, a sombra começou a subir sorrateiramente em minha cama, e senti o seu peso leve sobre mim. Parecia apenas um manto preto ondulante, suas pontas farfalhavam levemente enquanto ela avançava para mim. Paralisado de medo, senti o seu toque úmido no meu queixo antes de me sentar com um movimento brusco.

A coisa tentou me sufocar, subindo inexoravelmente pelo meu rosto, tampando minha boca e as narinas, mas eu continuei a me debater, sentindo o tempo todo a sua friagem envolvente sobre mim. Incapaz de pedir socorro, tateei à procura da minha varinha. Tonto porque a coisa se colava ao meu rosto, incapaz de inspirar concentrei todas as minhas forças para lhe lançar um Feitiço Estuporante, e então – como este não fosse suficiente para dominar a criatura, embora tivesse aberto um buraco na porta do meu quarto – tentei uma Azaração de Impedimento, que também de nada adiantou. Ainda me debatendo como um louco, me virei de lado e caí pesadamente no chão, agora todo envolto pela mortalha.

Eu sabia que estava prestes a perder completamente a consciência, sufocado. Desesperado, reuni minha última reserva de energia. Apontei a varinha para longe de mim, para as dobras letais da criatura, procurando trazer à lembrança o dia em que fui eleito presidente do Clube de Bexigas da minha cidade, e executei um Feitiço do Patrono.

Quase na mesma hora senti o ar fresco no meu rosto. Ergui os olhos e vi a sombra letal ser atirada no ar pelos chifres do meu Patrono. Ela voou pelo quarto e deslizou depressa para longe da vista.

Conforme Belby revela tão dramaticamente, o Patrono é o único feitiço conhecido para repelir uma mortalha-viva. Mas, uma vez que ela sempre ataca pessoas adormecidas, suas vítimas raramente têm chance de usar a magia para se defender. Depois que a presa foi sufocada, o animal a digere ali mesmo na cama. Sai, então, da casa ligeiramente mais grossa e gorda do que entrou, sem deixar para trás o menor vestígio de si ou de sua vítima.[19]

LOBALUG (SERINGA)

Classificação M. M.: XXX

É encontrada nas profundezas do Mar do Norte. É uma criatura simples com vinte e cinco centímetros de comprimento, formada por um esguicho flexível e uma

bolsa de veneno. Quando ameaçada, ela contrai essa bolsa e esguicha veneno no atacante. Os sereianos usam a seringa como arma, e sabe-se que há bruxos que extraem o veneno desse animal para usá-lo em poções, embora tal prática seja rigorosamente controlada.

MACKLED MALACLAW (MALAGARRA)
Classificação M. M.: XXX
A mackled malaclaw (malagarra) é uma criatura terrestre encontrável principalmente nas costas rochosas da Europa. Apesar de sua leve semelhança com a lagosta, ela não deve em hipótese alguma ser ingerida porque sua carne é imprópria para consumo humano e provocará febre alta e uma feia urticária esverdeada.

A malagarra pode atingir o comprimento de trinta centímetros, seu corpo é cinza-claro com pintas verde-escuras. Alimenta-se de pequenos crustáceos e tenta atacar presas de maior tamanho. Sua mordida tem o singular efeito colateral de tornar a vítima extremamente azarada por um período de até uma semana após a mordida. Se alguém for mordido por uma malagarra, deve cancelar todas as apostas, investimentos de risco e especulações porque certamente terá prejuízos.

MANTICORE (MANTICORA)
Classificação M. M.: XXXXX
A manticore (manticora) é um perigosíssimo animal grego com cabeça humana, corpo de leão e rabo de escorpião. Tão feroz quanto a quimera e igualmente rara, a manticora tem fama de cantar baixinho enquanto devora a presa. Sua pele repele quase todos os feitiços conhecidos e sua mordida pode causar morte instantânea.

MERPEOPLE (SEREIANOS) também conhecidos por seus nomes regionais Sirens, Selkies e Merrows

Classificação M. M.: XXXX[20]

Os merpeople (sereianos) existem em todo o mundo, embora variem na aparência como os humanos. Seus hábitos e costumes permanecem tão misteriosos quanto os do centauro, embora os bruxos que aprenderam o serêiaco nos falem de comunidades excepcionalmente organizadas, cujo tamanho varia conforme a localização, havendo algumas com habitações muito bem construídas. Do mesmo modo que os centauros, os sereianos abriram mão da condição de “seres” em favor da de “animais” (veja Introdução).

Os sereianos mais antigos de que se tem registro são conhecidos pelo nome de sereias (Grécia) e é nas águas mais tépidas que encontramos as belas sereias descritas na literatura trouxa e representadas em suas pinturas. Os selkies da Escócia e os merrows da Irlanda são ~~menos belos~~, mas revelam o mesmo amor à música comum a todos os sereianos.

MOKE (BRIBA)

Classificação M. M.: XXX

A moke (briba) é um lagarto verde-prateado que atinge até vinte e cinco centímetros de comprimento e é encontrado por toda a Grã-Bretanha e a Irlanda. Tem a capacidade de se encolher quando quer e, consequentemente, nunca é vista pelos trouxas.

O couro de briba é muito valorizado pelos bruxos para a confecção de carteiras e bolsas pois a pele escamosa se contrai à aproximação de estranhos, do mesmo modo que fazia seu antigo dono; as bolsas de dinheiro feitas de couro de briba são portanto muito difíceis de serem encontradas pelos ladrões.

MOONCALF (BEZERRO APAIXONADO)
Classificação M. M.: XX
O mooncalf (bezerro apaixonado) é um animal extremamente tímido que sai da toca apenas em noites de lua cheia. Tem o corpo liso e cinza-claro, olhos redondos e salientes no cocuruto da cabeça e quatro perninhas finas que terminam em enormes pés chatos. O bezerro apaixonado executa complicadas danças, apoiado nas patas traseiras, em áreas ermas banhadas de luar. Acredita-se que sejam um prelúdio ao acasalamento (e muitas vezes seus movimentos deixam intrincados desenhos geométricos nos campos de trigo para grande perplexidade dos trouxas).

Assistir ao bezerro apaixonado dançar ao luar é uma experiência fascinante e, muitas vezes, proveitosa porque se o seu excremento prateado for recolhido antes do sol nascer e espalhado sobre canteiros de ervas mágicas e de flores, as plantas crescerão rapidamente e se tornarão muito resistentes. Os bezerros apaixonados são encontrados no mundo inteiro.

MURTLAP (MURTISCO)
Classificação M. M.: XXX
O murtlap (murtisco) é um animal semelhante a um rato encontrado nas áreas litorâneas da Grã-Bretanha. Tem uma saliência nas costas que lembra uma anêmona-do-mar. Quando essa pseudoflor saliente é ingerida em conserva produz resistência a feitiços e azarações, embora uma overdose possa causar o crescimento de pelos de cor púrpura nas orelhas. O murtisco se alimenta de crustáceos e dos pés de qualquer um que caia na tolice de pisar em cima dele.

NIFFLER (PELÚCIO)
Classificação M. M.: XXX

O niffler (pelúcio) é um animal britânico. Fofo, preto, de focinho longo, essa criatura que faz tocas subterrâneas tem predileção por tudo que brilha. Ele é muitas vezes criado por duendes para cavar as profundezas da terra em busca de tesouros. Embora este animal seja manso e até capaz de se afeiçoar, é muito destrutivo e jamais deve ser mantido dentro de casa. Ele vive em covas que podem atingir seis metros de profundidade e tem de seis a oito filhotes em cada ninhada.

NOGTAIL (RABICURTO)

Classificação M. M.: XXX

O nogtail (rabicurto) é um demônio encontrado nas áreas rurais de toda a Europa, Rússia e América do Norte. Ele lembra um porquinho anão com pernas longas, rabo grosso e curto, e olhos pretos e miúdos. O rabicurto entra sorrateiro em uma pocilga e mama em uma porca normal ao lado dos seus filhotes. Quanto mais tempo ele é deixado em liberdade e quanto maior se torna, tanto maior a destruição na propriedade em que penetrou.

O rabicurto é extraordinariamente rápido e difícil de capturar, mas se for afugentado até os limites da propriedade por um cão todo branco ele não voltará. O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas (Subdivisão de Pragas) mantém uma dúzia de sabujos albinos para esse serviço.

NUNDU (NUNDU)

Classificação M. M.: XXXXX

Esse animal da África Oriental é indiscutivelmente o mais perigoso do mundo. Um enorme leopardo que se desloca em silêncio, apesar do seu tamanho, e cujo hálito causa uma doença capaz de eliminar um povoado inteiro, o nundu nunca foi subjugado por menos de cem bruxos qualificados, juntos.

OCCAMY (OCCAMI)
Classificação M. M.: XXXX
O occamy (occami) é encontrado no Extremo Oriente e na Índia. Esse bípede emplumado, com asas e corpo de serpente, pode alcançar o comprimento de quatro metros e meio. Alimenta-se principalmente de ratos e aves, embora haja notícia de que ataque macacos. O occami é agressivo com todos que se aproximam dele, especialmente quando se trata de defender seus ovos cujas cascas são feitas da prata mais pura e maleável.

PHOENIX (FÊNIX)
Classificação M. M.: XXXX[21]
A fênix é um pássaro magnífico, de cor vermelha e porte de cisne, com um longo rabo, bico e garras dourados. Faz ninho no cume de montanhas no Egito, Índia e China, e tem uma vida longuíssima porque é capaz de se regenerar, irrompendo em chamas quando seu corpo entra em decadência e ressurgindo das cinzas novamente jovem. É um pássaro manso, a que não se atribuem mortes, e se alimenta apenas de ervas. A exemplo do oraqui-oralá (veja página 30), ela pode desaparecer e reaparecer quando quer. Seu canto é mágico: acredita-se que aumente a coragem dos puros de coração e atemorize os impuros de coração. Suas lágrimas possuem poderosas propriedades curativas.

PIXIE (DIABRETE)
← mas ninguém contou a Hagrid

O pixie (diabrete) é encontrado principalmente na Cornualha, uma região inglesa. De cor azul-elétrico, medindo até vinte centímetros de altura e muito travesso, ele gosta de pregar peças e fazer brincadeiras de mau gosto de todo tipo. Embora não seja dotado de asas, ele é capaz de voar e sabe-se que pode agarrar

humanos incautos pelas orelhas e levá-los para o topo de árvores e edifícios de grande altura. O diabrete fala uma algaravia aguda que só é compreendida pelos seus iguais. Este animal gera seus filhotes.

PLIMPY (DILÁTEX)

Classificação M. M.: XXX

O plimpy (dilátex) é um peixe esférico e sarapintado que se caracteriza por duas longas pernas que terminam em pés palmados. Habita os lagos profundos cujos leitos ronda à procura de alimento, preferindo lesmas-d'água. O dilátex não é particularmente perigoso, embora roa os pés e as roupas dos nadadores. É considerado uma praga pelos sereianos, que se livram dele dando nós em suas pernas elásticas; o dilátex é, então, carregado embora pela correnteza e sendo incapaz de se orientar não consegue voltar até ter se desamarrado, o que leva horas.

POGREBIN (POGREBIN)

Classificação M. M.: XXX

O pogrebin é um demônio russo que tem menos de trinta centímetros de altura, um corpo peludo, mas uma enorme cabeça cinzenta e lisa. Quando encolhido, o pogrebin lembra uma pedra redonda e reluzente. Esse demônio é atraído pelos humanos e gosta de segui-los andando à sua sombra e se abaixando rapidamente quando a sombra se vira para ele. Se um humano permitir que o pogrebin o siga durante muitas horas,

será envolvido por uma sensação de grande futilidade que finalmente o fará cair em um estado de letargia e desespero. Quando a vítima para de andar e cai de joelhos para chorar a inutilidade de tudo, o pogrebin saltará sobre ela e tentará devorá-la. Porém é fácil repeli-lo com azarações simples ou Feitiços Estuporantes. Chutá-lo para longe também pode ser eficaz.

PORLOCK (POCOTÓ)

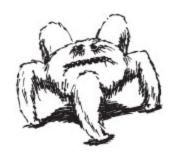
Classificação M. M.: XX

O porlock (pocotó) é um guardião de cavalos encontrável em Dorset, uma região da Inglaterra, e no sul da Irlanda. Tem o corpo coberto por uma pelagem comprida e, na cabeça, uma maçaroca de pelos duros além de um nariz excepcionalmente grande. Suas patas são cascos fendidos. Seus braços são pequenos e terminam em quatro dedos curtos e grossos. Quando adultos, atingem cerca de sessenta centímetros de altura e se alimentam de capim.

O pocotó é acanhado e vive para proteger os cavalos. Ele pode ser encontrado encolhido no meio do feno dos estábulos ou então se escondendo no meio da manada. Os pocotós desconfiam dos humanos e sempre se afastam quando eles se aproximam.

O puffskein (pufoso) é encontrado no mundo inteiro. De forma esférica, coberto por pelos macios cor de caramelo, é uma criatura dócil que não se importa de ser afagado ou atirado para todo lado. É fácil de cuidar e emite um zumbido surdo quando está satisfeito. A intervalos, ele estica para fora uma língua longa, fina e rosada que serpeia pela casa em busca de comida. O

pufoso come qualquer coisa desde sobras de comida até aranhas, mas revela preferência especial por enfiar a língua no nariz dos bruxos adormecidos e comer as melecas que encontra. Essa tendência tornou-o muito querido pelas crianças bruxas há várias gerações, e ele continua sendo um bichinho de estimação muito popular.

QUINTAPED (QUINTÍPEDE), também chamado MacBoon peludo
Classificação M. M.: XXXXX

O quintaped (quintípede) é um animal carnívoro perigosíssimo com um certo gosto por humanos. Seu corpo atarracado e rente ao chão é coberto por pelos castanho-avermelhados, do mesmo modo que suas pernas, que terminam em patas tortas. Ele é encontrado na ilha de Drear, ao largo do extremo norte da Escócia, razão pela qual a ilha foi considerada imapeáve1.

Conta a lenda que, no passado, a ilha de Drear era povoada por duas famílias bruxas, os McClivert e os MacBoon. Um duelo de bêbedos entre Dugald, chefe do clã McClivert, e Quinto, chefe do clã MacBoon, terminou com a morte de Dugald. Em retaliação, assim conta a lenda, um grupo dos McClivert cercou as casas dos MacBoon, certa noite, e transfigurou cada membro da família em um monstruoso animal de cinco patas. Os McClivert perceberam, tarde demais, que os MacBoon, depois de transformados, tinham se tornado infinitamente mais perigosos do que antes (eram

famosos por sua grande incompetência em magia). Além disso, os MacBoon resistiram a todas as tentativas de fazê-los voltar à forma humana. Os monstros mataram todos os McClivert até não restar um único ser humano na ilha. Foi então que os monstros MacBoon se deram conta de que na falta de alguém para brandir uma varinha, eles seriam forçados a continuar como estavam para o resto da vida.

Se a lenda é ou não verdadeira ninguém jamais saberá. Pois é certo que não sobreviveram nem McClivert nem MacBoon para nos contar o que aconteceu com os seus antepassados. Os quintípedes não são dotados de fala e têm resistido energicamente às tentativas do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas de capturar um espécime e tentar retransformá-lo, por isso temos que supor que se eles forem realmente, conforme sugere seu apelido, os MacBoon peludos, devem estar muito satisfeitos de passar a vida inteira como animais.

RAMORA (RAMORA)

Classificação M. M.: XX

A ramora é um peixe prateado encontrável no Oceano Índico. Dotada de poderosa magia, ela ancora navios e protege os navegantes. Esse peixe é muito valorizado pela Confederação Internacional dos Bruxos, que estabeleceu várias leis para protegê-lo dos pescadores bruxos.

RED CAP (BARRETE VERMELHO)

Classificação M. M.: XXX

Essas criaturas anãs vivem em crateras de antigos campos de batalha ou onde quer que o sangue humano tenha sido derramado. Embora facilmente repelidas com feitiços e azarações, elas oferecem grande perigo aos trouxas que andam sozinhos, a quem tentarão matar de

pancadas nas noites escuras. Os barretes vermelhos são encontrados principalmente no norte da Europa.

RE'EM (RÊS-MA)
Classificação M. M.: XXXX
Boi gigantesco e raro de couro dourado, a rês-ma é encontrável nas regiões agrestes da América do Norte e do Extremo Oriente. Seu sangue dá a quem o bebe uma força imensa, embora a dificuldade em obtê-lo torne o seu estoque mínimo e raramente disponível no mercado livre.

RUNESPOOR (FAROSUTIL)
Classificação M. M.: XXXX

O farosutil é originário de um pequeno país africano, o Burkina Faso. Serpente de três cabeças, ele normalmente atinge entre um metro e oitenta centímetros e dois metros e dez centímetros de comprimento. Laranja berrante com listras negras, o farosutil é facilmente localizável, razão pela qual o Ministério da Magia de Burkina Faso declarou imapeáveis certas áreas de floresta para seu uso exclusivo.

Esse animal, embora em si não seja particularmente agressivo, no passado foi um bichinho de estimação de bruxos das trevas sem dúvida por causa de sua aparência vistosa e intimidante. É aos escritos de ofidiglotas, que criaram e conversaram com essas cobras, que devemos a nossa compreensão dos seus curiosos hábitos. Esses escritos revelam que cada uma das cabeças do faro sutil tem uma finalidade diferente. A

da esquerda (para o bruxo que está de frente para a cobra) é a que planeja. Decide aonde ele deve ir e o que deve fazer a seguir. A cabeça do meio é a que sonha (o farosutil pode permanecer parado durante dias seguidos, perdido em visões e devaneios gloriosos). A cabeça da direita é a que critica e avalia os esforços das cabeças da esquerda e da direita com um silvo contínuo e irritante. As presas da cabeça direita são extremamente venenosas. Este animal raramente alcança uma idade avançada uma vez que as cabeças tendem a se atacar mutuamente. É comum ser avistado sem a cabeça direita porque as outras duas se juntaram para arrancá-la.

O farosutil põe ovos pela boca, o único animal mágico capaz desse feito. Os ovos têm imenso valor na produção de poções para estimular a agilidade mental. O mercado negro dos ovos e das próprias cobras floresce há muitos séculos.

SALAMANDER (SALAMANDRA)

Classificação M. M.: XXX

A salamandra é um pequeno lagarto que habita o fogo e se alimenta de chamas. Branco ofuscante, ela pode se apresentar azul ou vermelha, dependendo do calor do fogo de onde surgiu.

As salamandras podem sobreviver até seis horas fora do fogo se ingerirem pimenta a intervalos regulares. Sobrevivem somente enquanto o fogo no qual apareceram continuar a arder. O sangue desse animal tem eficazes propriedades curativas e restauradoras.

SEA SERPENT (SERPENTE MARINHA)

Classificação M. M.: XXX

A serpente marinha é encontrada nos oceanos Atlântico e Pacífico e no mar Mediterrâneo. Embora de aparência assustadora, não há notícia de que tenha matado seres

humanos apesar dos relatos de trouxas histéricos sobre seu comportamento feroz. Esse animal atinge até trinta metros de comprimento, tem cabeça de cavalo e um corpo longo de serpente que se ergue do mar em corcoveios.

SHRAKE (REQUE)
Classificação M. M.: XXX
É um peixe inteiramente coberto de espinhos e encontrável no oceano Atlântico. Acredita-se que o primeiro cardume foi criado como uma vingança contra pescadores trouxas que insultaram navegantes bruxos no início do século XIX. Desde então, quando recolhem suas redes naquela área do mar, os trouxas as encontram rasgadas e esvaziadas pelos reques que nadam sob elas.

SNIDGET (POMORIM)
Classificação M. M.: XXXX[22]
O snidget (pomorim) é uma espécie de pássaro extremamente rara e protegida por lei. Todo redondo, com um bico longo e fino, olhos vermelhos e brilhantes como pedras preciosas, o pomorim dourado voa com excepcional velocidade e pode mudar de direção com incrível perícia e rapidez graças às dobradiças giratórias de suas asas.

As penas e os olhos do pomorim têm tal valor que, no passado, a caçada que os bruxos lhe promoveram quase o levou à extinção. O perigo foi percebido a tempo e a espécie passou a ser protegida, o que resultou na notável substituição do pomorim pelo pomo de ouro no jogo de quadribol.[23] Existem santuários de pomorins no mundo inteiro.

SPHINX (ESFINGE)
Classificação M. M.: XXXX

A esfinge egípcia tem cabeça humana e corpo de leão. Há mais de mil anos ela é usada pelos bruxos e bruxas para guardar tesouros e seus esconderijos secretos. Inteligentíssimo, esse animal tem prazer em inventar charadas e quebra-cabeças. Em geral, a esfinge só se torna perigosa quando aquilo que está guardando é ameaçado.

STREELER (LESMALENTA)
Classificação M. M.: XXX
Esse animal é uma enorme lesma que muda de cor de hora em hora, e quando caminha deixa um rastro tão venenoso que murcha e queima toda a vegetação por onde passa. A lesmalenta é originária de vários países africanos, embora tenha sido reproduzida pelos bruxos, com sucesso, na Europa, na Ásia e nas Américas. É criada como bicho de estimação por aqueles que apreciam suas mudanças caleidoscópicas de cor e porque seu veneno é uma das poucas substâncias capazes de matar toletes.

TEBO (TEBO)
Classificação M. M.: XXXX
O tebo é um javali cinzento, encontrado no Congo e no Zaire. É dotado de invisibilidade, o que dificulta fugir dele ou capturálo, tornando-o extremamente perigoso. O tebo é muito valorizado pelos bruxos para fabricar roupas e escudos protetores.

TROLL (TRASGO)
Classificação M. M.: XXXX
O trasgo é uma criatura temível que atinge mais de três metros e meio de altura e pesa mais de uma tonelada.

Notável por sua força igualmente prodigiosa e sua pouca inteligência, esse animal é muitas vezes violento e imprevisível. O animal é originário da Escandinávia, mas atualmente pode ser encontrado na Grã-Bretanha, Irlanda e outras áreas do norte da Europa.

Em geral, ele fala aos grunhidos que parecem constituir uma linguagem primitiva, embora haja notícia de que alguns compreendam e até falem algumas palavras humanas mais simples. Os mais inteligentes da espécie têm sido treinados para guardiões.

Existem três tipos de trasgos: das montanhas, das florestas e dos rios. O montanhês é o maior e mais feroz. É careca e tem a pele cinza-claro. O florestal tem pele verde-clara e, alguns espécimes, uma cabeleira rala, fina e verde ou castanha. O trasgo fluvial tem pele roxa e é, com frequência, encontrado sob as pontes. Os trasgos comem carne crua e não são exigentes quanto às suas presas, que podem ser animais ou humanas.

UNICORN (UNICÓRNIO)

Classificação M. M.: XXXX[24]

O unicórnio é um belo animal encontrado nas florestas do norte europeu. Quando adulto é um cavalo branco-puro, dotado de um chifre, embora seus potrinhos nasçam dourados e se tornem prateados antes de atingir a maturidade. O chifre, o sangue e o pelo do unicórnio têm propriedades excepcionalmente mágicas.[25] Em geral ele evita contato com os humanos, deixa mais facilmente uma bruxa do que um bruxo se aproximar dele e tem patas tão ágeis que torna difícil sua captura.

WEREWOLFS (LOBISOMEM) nem todos são ruins

Classificação M. M.: XXXXX[26]

O lobisomem é encontrado no mundo inteiro, embora se acredite que tenha se originado no norte europeu. Os

humanos somente se transformam em lobisomens quando são mordidos. Não se conhece nenhuma cura para esse mal, embora o recente avanço no preparo de poções tenha, em certa medida, aliviado os sintomas mais graves. Uma vez por mês, durante a lua cheia, o bruxo ou trouxa afetado, que em outros períodos é normal, se transforma em uma fera assassina. Uma singularidade entre as demais criaturas fantásticas, o lobisomem dá preferência a presas humanas.

WINGED HORSE (CAVALO ALADO)
Classificação M. M.: XX-XXXX
Os cavalos alados existem no mundo inteiro. Há diferentes raças, entre elas a Abraxana (um palomino enorme e forte), a Etoniana (castanha, popular na Grã-Bretanha e na Irlanda), a Graniana (cinzenta e muito veloz) a Testrália (negra, dotada do poder da invisibilidade e considerada portadora de azar por muitos bruxos). Tal como no caso do hipogrifo, exige-se que o dono de um cavalo alado lance sobre ele, periodicamente, um Feitiço Desilusório (veja Introdução).

YETI (IÉTI), também conhecido como Bigfoot (pé-de-Anjo) e Abominable Snowman (Abominável Homem das Neves)
Classificação M. M.: XXXX
Acredita-se que o iéti, nativo do Tibete, seja aparentado como trasgo, embora até hoje ninguém tenha chegado bastante perto para fazer os testes necessários. Com uma estatura máxima de quatro metros e meio, o iéti é coberto da cabeça aos pés por pelos alvíssimos. Devora qualquer coisa que cruze o seu caminho, embora tenha medo do fogo e possa ser repelido por bruxos experientes.

CHUDLEY CANNONS

Notas de rodapés

1. O Conselho de Bruxos precedeu o Ministério da Magia.

2. Abriu-se uma exceção para os fantasmas, que afirmavam ser insensível classificálos como “seres” quando eram tão evidentemente “ex-seres”. Stump, portanto, criou as três divisões do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas que existem até hoje: a Divisão de Feras, a Divisão de Seres e a Divisão de Espíritos.

3. Os centauros fizeram objeções a algumas das criaturas com quem deveriam compartir a condição de “ser”, tais como as megeras e os vampiros, e declararam que eles administrariam seus negócios independentemente dos bruxos, Um ano depois os sereianos fizeram o mesmo pedido. O Ministério da Magia aceitou essa exigência com relutância, Embora exista uma Seção de Ligação com os centauros na Divisão de Feras do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, nenhum centauro jamais a usou. De fato, “ser designado para a Seção dos Centauros” tornou-se uma piada no Departamento e significa que a pessoa em questão será em breve demitida.

4. Quem estiver interessado na história completa desse período particulamente sangrento da vida dos bruxos deve consultar *Uma história da magia* de Bathilda Bagshot (Ed. Livrinhos Vermelhos, 1947).

5. Delegações de centauros, sereianos e duendes foram persuadidas a comparecer à reunião de cúpula.

6. À exceção dos duendes.

7. Em seu livro publicado em 1972, *Trouxas sensitivos,* Blenheim Stalk afirma que alguns habitantes de Ilfracombe não foram afetados pelo Feitiço da Memória em Massa. "Até hoje, um trouxa apelidado de 'Esquisitão' continua falando nos bares ao longo da costa sulina de 'um baita lagarto voador' que perfurou seu colchão de ar."

8. Há um fascinante exame dessa feliz tendência dos trouxas em *A filosofia do mundano: por que os trouxas preferem não saber,* do Prof. Mordico Egg (Ed. Dust &. Mildewe, 1963).

9. O maior Departamento do Ministério da Magia é o Departamento de Execução das Leis da Magia, ao qual os outros seis departamentos estão, de alguma fonna, subordinados – com a possível exceção do Departamento de Mistérios.

10. Quando uma área territorial é tornada imapeável, é impossível traçá-la nos mapas.

11. Animais dotados de fala humana raramente aprendem a falar sozinhos; exceção a esta regra é o furanzão. A Proibição de Criação Experimental somente entrou em vigor neste século, muito depois da primeira

notícia oficial, em 1794, da descoberta de uma acromântula.

12. Qualquer fogo a que se tenha adicionado uma substância mágica como o pó de Flu.

13. Sabe-se que Úrico, o Excêntrico, dormiu em um quarto contendo nada menos de cinquenta agoureiros de estimação. Em um inverno particularmente chuvoso, Úrico se convenceu, ao ouvir o canto dos seus agoureiros, de que havia morrido e se transformara em fantasma. Suas tentativas de atravessar as paredes da casa resultaram, segundo seu biógrafo Rodolfo Pittiman, em uma "concussão que durou dez dias".

14. Veja Por *que não morri ao ouvir o canto do agoureiro,* de autoria de Gulliver Pokeby, 1824 (Ed. Livrinhos Vermelhos).

15. O centauro recebe uma classificação XXXX não porque seja excessivamente agressivo, mas porque deve ser tratado com grande respeito. O mesmo se aplica a sereianos e unicórnios.

16. Na ausência de magia, sabe-se que os chizácaros atacam objetos elétricos por dentro (para compreender melhor o que é eletricidade, veja *Vida doméstica e hábitos sociais dos trouxas britânicos,* de Wilhelm Wigworthy, Ed. Livrinhos Vermelhos, 1987). As infestações de chizácaros explicam os defeitos intrigantes de muitos artefatos elétricos trouxas relativamente novos.

17. Os trouxas têm uma grande fraqueza por fadas que aparecem em uma variedade dc contos escritos para suas crianças. Esses "contos de fadas" falam de seres alados com personalidades distintas e com a capacidade

de conversar como humanos (embora na maioria das vezes de forma tão sentimental que dá náuseas). As fadas, conforme são imaginadas pelos trouxas, habitam casinhas minúsculas em corolas de flores, cogumelos ocos e coisas semelhantes. Na maioria das vezes são desenhadas com uma varinha na mão. De todos os animais mágicos pode-se dizer que as fadas têm recebido a melhor cobertura da imprensa trouxa.

18. Úrico, o Excêntrico, certa vez tentou provar que o canto do fiuum era na realidade benéfico à saúde e escutou-o durante três meses sem interrupção. Infelizmente, ele não conseguiu convencer o Conselho de Bruxos, ao qual relatou suas descobertas, pois chegou à reunião pelado, usando apenas um chinó ou meia peruca que a um exame mais atento os conselheiros descobriram ser um texugo morto.

19. É quase impossível calcular o número de vítimas da lethifold (mortalha-viva) porque ela não deixa pistas de sua passagem. Mais fácil será calcular o número de bruxos que visando a objetivos inescrupulosos fingiram ter sido mortos por esses mantos letais. O exemplo mais recente dessa duplicidade ocorreu em 1973 quando o bruxo Jano Thickey desapareceu, deixando apenas um bilhete escrito, às pressas, na mesa de cabeceira: “Ah, não, uma mortalha-viva me pegou, estou sufocando.” Convencidos pela cama vazia e imaculada que aquele animal realmente tivesse matado Jano, sua mulher e seus filhos iniciaram um período de luto rigoroso que foi bruscamente interrompido quando descobriram que Jano estava vivendo a oitenta quilômetros de distância com a proprietária do Dragão Verde.

20. Ver nota de rodapé sobre a classificação do centauro.

21. A fênix recebe a classificação XXXX não porque seja agressiva, mas porque pouquíssimos bruxos conseguiram domesticá-la.

22. O pomorim dourado recebe uma classificação XXXX não porque seja perigoso, mas porque quem os captura ou fere recebe penalidades severas.

23. Quem estiver interessado no papel que o pomorim dourado representou no desenvolvimento do jogo de quadribol deve consultar o *Quadribol através dos séculos* de autoria de Kennilworthy Whisp (Ed. Livros Bruxa Aria, 1952).

24. Veja nota de rodapé sobre o centauro.

25. O unicórnio, tal como a fada, sempre recebeu uma excelente cobertura da mídia – o que em seu caso se justifica.

26. Esta classificação se refere, naturalmente, ao lobisomem após a transformação. Quando não há lua cheia, o animal é inofensivo aos outros humanos. Há um comovente relato da luta de um bruxo contra a licantropia no clássico *Focinho peludo, coração humano,* de autor anônimo (Editora Bruxa Aria, 1975).

SOBRE A AUTORA

beleza de nome

“Newt” (Newton) Ártemis Fido Scamander nasceu em 1897. Seu interesse em animais fabulosos foi incentivado pela mãe, que era uma criadora entusiástica de hipogrifos de luxo. Ao se diplomar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, o Sr. Scamander ingressou no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas do Ministério da Magia. Depois de trabalhar dois anos na Seção de Recolocação de Elfos Domésticos, anos que ele descreve como “extremamente tediosos”, foi transferido para a Divisão de Animais, onde o seu prodigioso conhecimento de animais mágicos bizarros garantiu a sua rápida promoção.

Embora seja praticamente o único responsável pela criação do Registro de lobisomens em 1947, ele diz que seu maior orgulho é a Proibição de Criação Experimental, aprovada em 1965, que efetivamente impediu a criação de novos monstros indomáveis na Grã-Bretanha. O trabalho do Sr. Scamander no Departamento de Pesquisa e Limitação de Dragões levou-o várias vezes ao exterior em viagens de pesquisa, durante as quais ele recolheu informações para o seu bestseller mundial, *Animais fantásticos* & *onde habitam,* agora na quinquagésima segunda edição.

Newt Scamander recebeu a Ordem de Merlim, Segunda Classe, em 1979, um reconhecimento dos serviços que prestou ao estudo dos animais mágicos, Magizoologia. Agora aposentado, ele vive em Dorset com a mulher Porpentina e seus amassos: Hoppy, Milly e Mauler.

Enquanto Dumbledore escreve em sua introdução, o dinheiro levantado com a venda deste livro muito especial vai para o instituto de caridade Comic Relief do Reino Unido, para ajudar as pessoas levam vidas incrivelmente difíceis em todo o Reino Unido e em alguns dos países mais pobres do mundo.

Desde 2001, os livros que J.K. Rowling gentilmente escreveu especialmente para a Comic Relief, o *Quadribol Através dos Séculos e Animais Fantásticos e Onde Habitam*, levantaram quase 17 milhões de libras - um montante mágico de dinheiro que já está sendo usado arduamente para mudar vidas.

Uma maneira na qual esse dinheiro ajuda está em dar uma educação fundamental para as crianças que vivem em extrema pobreza em alguns dos países mais pobres do mundo. Em todo o mundo, 61 milhões de crianças não têm acesso à educação primária, mas, para muitos, ir para a escola é sua única e genuína esperança de escapar à pobreza opressiva que elas enfrentam agora. Com este dinheiro, a Comic Relief em apenas um ano, conseguiu ajudar mais de 160.000 crianças a receber

uma educação formal e a construir um futuro bem mais brilhante para si próprias.

Na verdade, ao comprar este livro, você poderia ajudar a proporcionar livros, materiais e uniformes escolares, bem como taxas escolares para crianças.

Obrigado por seu apoio. Para saber mais sobre a Comic Relief visite comicrelief.com, siga-nos no Twitter (@comicrelief) ou nos curta no Facebook!

Títulos disponíveis da série Harry Potter (em ordem de leitura):

Harry Potter e a Pedra Filosofal
Harry Potter e a Câmara Secreta
Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban
Harry Potter e o Cálice de Fogo
Harry Potter e a Ordem da Fênix
Harry Potter e o enigma do Príncipe
Harry Potter e as Relíquias da Morte

Livros da Biblioteca de Hogwarts

Animais Fantásticos & Onde Habitam
Quadribol Através dos Séculos
Os Contos de Beedle, o Bardo